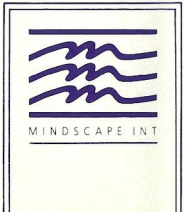
NES-YH-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

Days of Thunder™



™ & © 1990 Paramount Pictures.
All rights reserved.
Source code copyright © 1990
Mindscape Inc. & Beam Software
Pty. Ltd. Designed and developed
by Beam Software Pty. Ltd.
All rights reserved.
4PS185
Printed in Japan.

Mindscape International
The Coach House
Hooklands Estate · Scaynes Hill
West Sussex RH17 7NG
England

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatability with your Nintendo Entertainment System™.

This Game is
Licensed by Nintendo®
for Play on the

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

GETTING STARTED

1. Insert your Days of Thunder game cartridge, label side up, into your NES unit and close the lid. Make sure that your NES is properly connected, then press the Power button to turn on the unit. *Days of Thunder* is designed for one player only, using the Controller in Controller Port 1.

2. After the title and credit screens appear, press the **Start** button to begin your stock car racing career.

START YOUR ENGINES

If you want to get up and running really fast just to see how driving feels in *Days of Thunder*, just keep pressing the **Start** button until you find yourself looking at a single car (yours) on a track. This is a qualifying run for the first race (Daytona Beach). Now just press your **A** button to accelerate, press your **B** button to brake around curves, and steer using the left and right on your Controller.

Now that you've got that out of your system, start over – only this time read the rest of the manual to discover how driving strategies like "pipelining" and slipstreaming" come into play. And how important it is to plan your pit stops wisely. And how to manipulate your crew members to complete your pit stops in the shortest time possible. And how your car is going to wear out and drop dead in the middle of a race if you don't learn a few ins and outs of stock car racing. Remember, you're just a rookie up against the best stock car drivers in the world and your opponents are quite hard to beat.

OVERVIEW

Let me drive. You build me a car and I'll win the Daytona next year.

Think so, huh? You're raw, untested. You've never driven a stock car before in

your life. You're up against the stock car greats. And you just made one very big promise. Now you've got to fulfill it. Put up or shut up. Lay it on the line.

You're Cole Trickle, rookie driver, and you're about to experience all the engine-roaring, tire-screeching stock car action of the movie *Days of Thunder*. Better buckle up.

You'll be up against 15 other skilled drivers in an eight-race Series Cup. Among them are your arch rivals, Rowdy Burns and Russ Wheeler. They are smart, experienced, and very aggressive drivers who are extremely tough to beat out on the track. As the Series Cup wears on, see how you're measuring up against Rowdy and the other drivers on the Series Cup overall standings screen that appears after each race. You'll also see a Race Results screen that shows the finishing positions and points earned after each race.
The races take place at seven different tracks (two races are run at Daytona Beach). The tracks vary in length and shape, to thoroughly test your driving skill. A four-lap qualifying run precedes each race to determine your starting position, and if you perform poorly during the season, your sponsors may call upon you to run a time trial. You must beat the time set by the sponsor in order to retain your sponsorship.

It's virtually unheard of for a rookie like you to win the Series Cup. You'll need to master driving tactics like slipstreaming and pipelining to get anywhere. But even becoming a great driver won't be enough. You'll also have to come up with the fastest pit crew, who will be under your control in the pit to have a fighting chance. And monitoring your fuel, tires, and overall mechanical condition and planning your pit stops accordingly will give you more than a little to think about while you roar around the traffic on the track. Ready Rookie?

THE SERIES CUP

As the rookie driver Cole Trickle, your impossible dream over an eight-race series is to win the Series Cup. After each race, drivers are awarded points based on their finishing position and special bonus points. The driver who has earned the most points at the end of the eight-race series win the Cup. The scoring system works as follows:

Finishing Position	Points Awarded	Finishing Position	Points Awarded
1	175	9	138
2	170	10	134
3	165	11	130
4	160	12	127
5	155	13	124
6	150	14	121
7	146	15	118
8	142	16	115

*If a driver has the lead for any lap during a race they get five additional laps.
*The driver that leads the most laps in a race also gets 5 points.
Example: First place and leading the most laps you get 185 points.

The race season begins at Daytona Beach, followed by races at Atlanta, Talladega, Dover, Pocono, Michigan, Phoenix, and finally, the big showdown – once again at Daytona Beach. The shape and length of each track differ, so study the pre-race illustration and other information given about each track prior to a race.

A Race Results screen appears after each race to show you each driver's finishing position and points earned. The Series Cup overall standings screen also appears after each race to show cumulative points totals up to that point

RACING YOUR STOCK CAR

The rest of the manual gives the sequence of events in the game, tells you how to drive and make pit stops, explains instruments and other on-screen displays, and provides you with the important racing tactics. So climb behind the wheel and take your spin in a stock car.

Instrument displays

The following instrument displays appear on the screen during all racing sequences, including qualifying, head-to-head racing, and poor performance time trial.

Fuel indicator: The blue bar graph on the left side of the screen on the top indicates your current fuel level. When the blue bar reaches the top of the graph, you've got a full tank.

Speedometer: The speedometer, located in the center of the screen toward the bottom, gives you an analogue readout of your current speed in miles per hour. Your car is capable of speeds up to 200 miles per hour in a long straightway. You won't be able to handle curves at this speed, however. In addition, tire wear and engine damage can adversely affect your top speed.

Tachometer: The tach, located to the right of the speedometer, indicates how hard your engine works. The higher the reading on the tach, the faster your engine is turning. The tachometer drops dramatically during gear shifting, which occurs automatically as you accelerate.

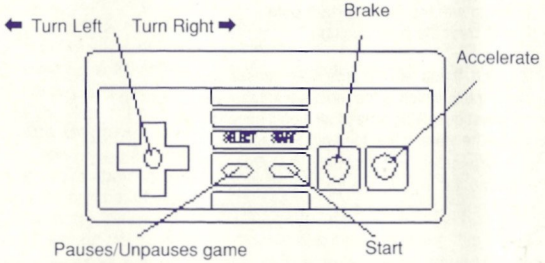
Damage Indicator: You must keep your eye on this indicator during a race in order to know when you need to make a pit stop. The Damage Indicator, a diagram of a car located on the right-hand side of the screen toward the bottom, keeps track of engine damage, tire wear, and fuel tank damage. Green indicates that the engine, fuel tank, or a particular tire is in good condition. Yellow indicates some wear. Purple indicates greater wear, and red indicates extreme wear. Brown tires will

allow you to only coast into the pits. A completely shot engine will put you out of the race.

Text Message Window: Various text messages scroll through the Text Message Window at the bottom of the screen.

Control Functions on the Race Track

The following controls are active during all race sequences, including qualifying, head-to-head racing, and poor performance time trials.



Press and hold down the **A** button until you reach a desired speed (normally full speed). You need not continuously press the **A** button to maintain your speed. That is, once you've reached a desired speed, you can let go of the button. However, brushes with other cars or the outer wall, curves, and gear changes reduce your speed, and you'll need to press the **A** button to regain top speed after these occurences. With regard to braking, a light touch of the **B** button is enough for most circumstances. You don't want to lose any more speed than you really

need to. **Select** pauses the game during on-track racing, including qualifying, head-to head racing, and poor performance time trials. However, you can't pause the game during a pit stop. Press **Select** a second time to resume a paused race.

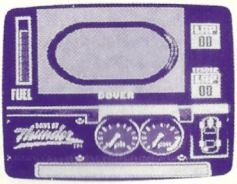
Qualifying

To determine your starting position before each of the eight races in the Series Cup, you're required to run four qualifying laps on the track by yourself. Your best single lap time among the four laps you run is compared to each other driver's best single lap time to determine starting positions, although you won't actually see the other drivers run their qualifying laps. Obviously, you'll need to run the fastest qualifying lap of all the drivers in order to win the all-important pole position. The scroll bar will indicate the time to beat the pole position.

Cars start each race in eight rows of two cars each. If you win the pole, your car starts the race in the first row towards the inside of the track, which is the most advantageous position possible. By contrast, if you have the worst qualifying time of all, you'll have to move up through the entire pack once you cross the starting line to begin the race.

Before you get on the track to qualify, you're presented with a screen that shows the shape of the qualifying track. A white dot moves around the track to indicate your present position. When you are ready to head onto the track to qualify, press the **A** button and the track view appears.

Screen Displays Before and During Qualifying



Shape of Track/Current Position: The shape of the track on which you are about to qualify is shown prior to your qualifying run. A white dot that moves around the track indicates your position. From this screen, press the **A** button when you are ready to qualify.

Track View: This is the portion of the screen that demands most of your attention! It shows your car, shown from the rear and slightly above the car, on the banked

track. During the qualifying (and poor performance time trials), your car is the only vehicle on the track.

Current Lap Indicator: The box on the right side of the screen near the top indicates the number of the lap you are on currently. Before each race, you'll run four qualify- ing laps. The best single lap time among the four that you run is used to determine your starting position in the upcoming race.

Time of Current Lap Indicator: On the right side of the screen below the Lap Indicator, you'll find another box that indicates the elapsed time on your current lap.

Best Lap Time Indicator: Another box, below the Time Indicator, shows you the best of your lap times during the qualifying run. Again, the best single lap time among the four qualifying laps that you run determines your starting position for the next race.

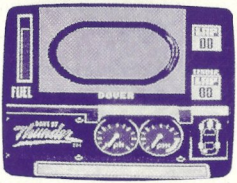
The Race Begins

After you complete your qualifying laps, you'll see an overhead view of the track on which you're about to race, as well as important information about that track including the number of laps required to finish the race. The shape and length of each track in the Series Cup differs. Again, a white dot indicates your position as you move around the track during the warmup laps. However, this time you'll see the other drivers as well, as indicated by blue dots moving around the track. When you are ready to start the race, press the **A** button. If you don't press the **A** button, the race will automati- cally begin once the cars do one complete lap on the indicator.

Screen Displays Before and During a Race

Shape of the Track/Starting Position: The shape and name of the track on which you are about to race is shown prior to the race itself. Your position on the track,

as deter- mined by your qualifying time in relation to the qualifying times or other drivers, is indicated by a white dot that moves around the track. Blue dots indicate the other cars. From this screen, press the **A** button when you are ready to race.



Track View: This portion of the screen shows your car, other traffic, and of course, the track itself. Your car is easily distinguished from others by its distinctive color (which, if you get far enough, will change during the race series, by the way). Also, your car is the only one that responds to your steering, acceleration, and braking controls!

Current Lap Indicator: The box marked "LAP" in the upper right-hand corner of the screen tells you what lap you're on.

Place Indicator: On the right side of the screen below Lap Indicator, the box marked "PLACE" lets you know your current standing in the race.

Poor Performance Time Trial

If you're driving isn't up to snuff, your sponsors might get a little impatient with you. After all, it's their money! They may demand that you run a time trial to prove you can move. The time trial is similar to the qualifying run in that you go out on the track by yourself. But it differs in that you'll be given a time to beat to continue racing. If you run into such a situation, be forewarned that the time to beat gets tougher as the race series goes on. So if you're going to screw up, do it near the beginning of the series.!

Pit Stops

Pit stops are absolutely critical to racing success. In general, you want to make as few pit stops as possible, and when you do make them, make them fast. During a pit stop you can change one, two or four tires, you, can perform engine repairs, and you, can refuel. you need not perform all of these functions. Only do what's necessary, because each second you spend in the pit costs you one second that

might have been spent on the track. A bell sounds each time a car passes you on the track while you are in the pit.

There are four reasons to enter the pit:

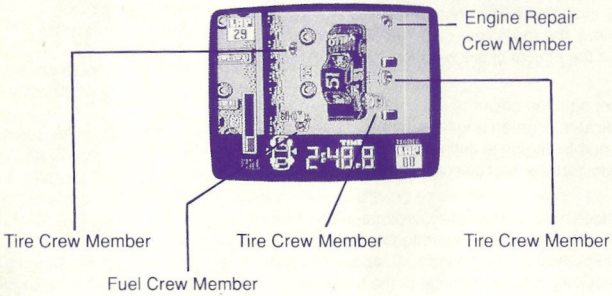
1) You're about to run out of fuel, as indicated by the blue bar graph on the left side of the screen.
2) One or more of the tires are worn. Take a look at the colour of the tires on the diagram of your car on the Damage Indicator. Green tires are good. Yellow tires indicate wear. Purple tires indicate greater wear, and a red tire is shot. The greater the wear on your tires, the more your car's performance is adversely affected. You'll notice the effects of tire wear in reduced top speed and poor handling.
3) Your engine needs work. Again, note the colour of the engine on the diagram of your car on the Damage Indicator. A green engine is healthy, a yellow engine has a few problems, a purple engine is definitely in need of repair, and a red engine is just about blown. Your car's acceleration and top speed are affected by engine wear.
4) The fuel tank is damaged and leaking fuel. Obviously, a damaged fuel tank plays havoc with your fuel economy. Refer once again to the Damage Indicator. A green fuel tank is in perfect working condition, whereas yellow, purple, and red indicate progressively greater damage to the fuel tank.

Entering the Pit from the Race Track

As you race around the track, on each lap you'll notice the words "PITS PITS PITS" on the left-hand shoulder (the black strip along the track). This area serves as "pit road" the entrance to the pits. To go into your pit, press the **B** button to brake your car and steer all the way to the left when you anticipate that pit road is

about to appear on the screen. By so doing, your car automatically enters the pits as you go by pit road. If you steer to the left but haven't braked sufficiently, your car zooms into the pit and then zooms right back out onto the track again without stopping. If you don't steer to the left in time, you'll miss pit road altogether and stay on the track.

Screen Displays During a Pit Stop



Pit Area: The pit area shows your car, your five crew members, a car jack on either side of the car, and fresh tires.

Fuel Level Indicator: The blue bar graph on the left side of the screen toward the top indicates your current fuel level. When you activate your fuel crew member to fill the tank, the blue bar on the graph will rise until you deactivate the fuel crew

member (by pressing the **A** button) or until the tank is full (the blue bar reaches the top of the bar graph).

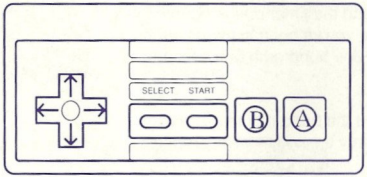
Pit Stop Timer: The pit stop is a race against time, and the timer on the bottom left- hand side of the screen keeps track of how long you've been in the pit during the current pit stop. The pit stop timer clocks you to one hundredth of a second. Timing is everything.

Current Place Indicator: The box marked "PLACE" at the bottom of the screen reminds you of your current standing in the race. Every time you lose a place a bell will sound.

Current Lap Indicator: To the right of the "PLACE" box, the box marked "LAP" tells you what lap you're on.

Damage Indicator: The Damage Indicator, a diagram of a car located on the right-hand side of the screen toward the bottom, keeps track of engine damage, tire wear, and fuel tank damage. Green indicates that the engine, fuel tank, or a particular tire is in good condition. Yellow indicates some wear. Purple indicates greater wear, and red indicates extreme wear.

Control Functions in the Pit



A Triggers a selected (flashing) crew member into action, performing whatever duty he is in a position to perform.

B Each press of the button selects a different crew member. A selected (Flashing member stands ready for action.

Select Zooms the car out of the pits and back onto the track when all pit crew members are clear of the car.

⬆ ⬅ ➡ ⬇ Moves a selected crew member in the desired direction.

Once you've reached the pit, you've got to select, then maneuver, and then put into action your crew members. A full-scale pit stop goes something like this:

Changing Tires

1) Press the **B** button until the middle tire crew member flashes.

2) Push right on the Control Pad until the crew member bumps into the jack on the right side of the car.

3) Press the **A** button and push right on the Control Pad to jack up the car. You can't change tires unless the car is up on the jack, and you can only change the tires on the side of the car that's jacked up.

4) Press the **B** button until the top-most tire crew member flashes.

5) Push right on the Control Pad to move the top tire crew member directly in front of the left front tire on the car.

6) Press the **A** button to make the crew member change the tire.

7) Press the **B** button until the tire crew member on the bottom flashes and repeat steps 5 and 6 to change the left rear tire. Keep in mind that if you're fast enough, two crew members can be changing both tires on one side of the car at the same time. You don't have to wait for one to finish before the other starts.

8) Press the **B** button until the middle crew member (manning the jack) flashes, then press the **A** button to drop the car off the jack.

9) Select one of your crew members with the **B** button and use the Control Pad to move the crew member in front of the jack on the right side of the car.

10) Press the **A** button and push left on the Control Pad to jack up the right side of the car. Then, change the tires on the right side of the car in the same general manner used for the left side, except you'll have to use the Control Pad to move selected crew members from the left side of the car to the right side.

Engine Repair

1) With the right side of the car jacked up, press the B button until the engine repair crew member (the one with the wrench in his hand at the top right of the screen) flashes.

2) Push left on the Control Pad until the crew member bumps into the front, right side of the car.

3) Press the **A** button to make the crew member work on the engine. The longer the crew member keeps at it, the better the repair your engine

will be in. When the color of the engine on the Damage Indicator changes to green, your engine is completely repaired.

4) Press the **A** button to stop the crew member from working on the engine, or he will quit automatically when the engine is completely repaired.

Refuelling

1) Press the **B** button until the refuelling crew member (the one with the gas tank in his hands nearest the rear of the car) flashes. Remember that you can't refuel when the car is up on the jack.

2) Push right on the Control Pad until the crew member bumps into the rear, left side of the car.

3) Press the **A** button to make the crew member refuel the car. The longer the crew member keeps at it, the more the fuel you have, as indicated by the blue fuel bar graph above the timer. 4) Once the tank is full, the crew member automatically stops refuelling the car. If you don't need a full tank, press the **A** or**B** button to stop the crew member from refuelling the car.

Remember that the car must be jacked up (on the side on which you wish to change tires) by any of the tire crew members before another tire crew member can change a tire. Any of the three tire crew members can jack up the car and change any of the tires. Also, the right side of the car must be jacked up to make engine repairs.

In turn, the car must be taken off the jack before you can refuel. Also remember, that a crew member must be in the correct position to perform the desired maintenance when you press the **A** button. An error tone will sound if the crew member is out of position. For example, if your tire crew member is not correctly centred at the tire he's trying to change, the crew member won't be able to change the tire and a tone will sound.

You can use the **A or B** button to discontinue refuelling and engine repair in

progress. This is useful, for example, if you don't need a full tank of gas to finish a race. Just have your fuel crew member fill the tank to the level you think you need to finish, and then tap the **A** or **B** button to stop filling the tank, thereby saving the extra time it would require to fill the tank all the way.

Exiting the Pit

Make sure that all crew members are clear of the car and press **Select**. The car must be off the jack, and the fuel crew member and engine repair member must be moved clear of the car.

Racing Tactics

A few tips about racing techniques will enhance your chances of success. Side-slamming, pipelining, and slipstreaming can give you that little extra edge you'll need to become a winning driver.

Side-slamming: Cutting off other cars, even bumping them aside, is a legitimate tactic in this game. Of course, such an aggressive style may cause you to crash as well, and at the very least it will cause wear and tear on your car.

The Pipeline: There's a perfect path through the banked corners. Trouble is, everyone on the track knows that curving up the bank and then plunging down into the inside of the straightway gives a gravitational boost of speed. You'll have to jostle for position to make use of the pipeline. Other paths though the curve are less efficient.

Slipstreaming: If you can stay in a fast moving car's slipstream, your car gets dragged along in its wake, providing you with fuel savings. In addition, you can accelerate faster than normal when you zoom out of a slipstream. The perfect way to pass another car is to get into its slipstream and then surge past with the added boost of speed. Move in close behind a fast-moving car to put yourself in the slipstream.

MISE EN ROUTE

1. Insérez votre cartouche de jeu *Days of Thunder*, étiquette vers le haut dans votre unité NES et fermez la fente. Veillez à ce que votre NES soit correctement branché et appuyez sur le bouton de mise en route pour allumer l'unité. *Days of Thunder* est conçu pour un seul joueur à l'aide du contrôleur dans le port 1 du contrôleur.

2. Après l'apparition des écrans de titre et de remerciements, appuyez sur le bouton de démarrage pour commencer votre carrière de coureur automobile.

MISE EN MARCHE DES MOTEURS

Si vous voulez commencer en courant très vite pour ressentir la sensation de la course automobile, continuez d'appuyer sur le bouton de mise en marche jusqu'à ce que vous vous retrouviez devant une voiture sur la piste (votre voiture, bien sûr). Il s'agit d'un tour de qualification pour la première course (Daytona Beach). Appuyez sur **A** pour accélérer, sur **B** pour freiner avant les virages, et manoeuvrez à l'aide des boutons gauche et droite de votre contrôleur.

Maintenant que vous connaissez le système, commencez. Mais avant tout, lisez le reste du manuel pour découvrir comment les stratégies de conduite telles que "le pipelining" et "le sillage" entrent en jeu et combien il est important de planifier vos arrêts aux stands sagement. Voyez aussi comment manipuler vos membres d'équipage pour que vos arrêts aux stands durent le moins longtemps possible et comment votre voiture risque de tomber en panne et s'arrêter en plein milieu d'une course si vous n'apprenez pas les bons et les mauvais côtés d'une course de stock-cars. Rappelez-vous que vous n'êtes qu'un novice parmi de nombreux bons coureurs automobiles mondiaux et que vos adversaires sont difficiles à battre.

APERÇU GENERAL

Laissez-moi conduire. Vous me fabriquez une voiture et je gagnerai Daytona l'an prochain.

Vous pensez donc? Vous qui êtes novice et n'avez pas encore été testé. Vous n'avez

jamais conduit une voiture de course de votre vie. Vous faites face aux meilleurs en matière de stock-cars. Et vous venez de faire une promesse que vous devez maintenant tenir. Alors, allez-y ou bien fermez-la. Placez-vous sur la ligne.

Vous êtes Cole Trickle, coureur débutant et vous êtes sur le point d'entendre le vrombrissement des moteurs et la mise à feu d'une voiture de cascade en vous retrouvant dans l'action du film Days of Thunder. Mieux vaut vous attacher.

Vous allez vous retrouver avec 15 autres coureurs qualifiés dans une coupe constituée de huit courses. Parmi eux, se trouvent vos rivaux, Rowdy Burns et Russ Wheeler. Ils sont élégants, ont l'expérience et sont plutôt agressifs. Plutôt difficiles à battre sur la piste. Au fur et à mesure de la coupe, voyez si vous pouvez vous mesurer à Rowdy et aux autres coureurs en regardant l'écran de placement indiquant les positions d'arrivée et les points obtenus après chaque course.

Les courses ont lieu sur sept pistes différentes (dont deux à Daytona Beach). Les pistes varient en longueur et en forme afin de pouvoir tester vos compétences avec précision. Une course de quatre tours de qualification précède chaque course pour déterminer votre position de départ et si vous effectuez une mauvaise performance pendant la saison, vos sponsors peuvent vous appeler pour tenter un temps d'essai. Il faut arriver dans la limite du temps déterminé par votre sponsor pour pouvoir continuer à être sponsorisé.

On a jamais entendu qu'un débutant comme vous ait jamais gagné une coupe de séries. Il vous faudra maîtriser des tactiques de conduite telles que le sillage et le pipelining pour arriver à vos fins. Mais même si vous devenez un grand pilote, cela ne sera pas suffisant. Il vous faudra aussi avoir l'équipage de stand le plus rapide, qui sera sous vos ordres pour avoir une chance de gagner. De plus, il faut contrôler votre niveau de carburant, vos pneus et l'état général mécanique de votre voiture ainsi que planifier vos arrêts aux stands. Bref, vous avez du foin à remuer lorsque vous vous retrouvez sur la piste. Alors le bleu, t'es prêt?

LA COUPE DE SERIES

Dans le rôle du pilote débutant, Cole Trickle, votre rêve impossible au cours d'une série de huit courses est de gagner la Coupe de Séries. Après chaque course, les pilotes obtiennent des points basés sur leur position d'arrivée ainsi que des points de bonus. Le pilote ayant obtenu le plus de points à la fin des huit courses gagne la Coupe. Le système de résultat fonctionne comme suit:

Position d'arrivée	Points obtenus	Position d'arrivée	Points obtenus
1	175	9	138
2	170	10	134
3	165	11	130
4	160	12	127
5	155	13	124
6	150	14	121
7	146	15	118
8	142	16	115

- Si un pilote est en tête d'un tour pendant une course, il obtient cinq points supplémentaires.
- Le pilote qui est en tête du plus grand nombre de tours dans une course obtient 5 points.

Exemple: La première place et la tête de la plupart des tours vous donne 185 points.

La saison de courses commence à Daytona Beach suivie des courses à Atlanta, Talladega, Dover, Pocono, Michigan, Phoenix et enfin le grand spectacle de retour à Daytona Beach. La forme et la longueur de chaque parcours varie. Il est donc préférable d'étudier l'illustration avant la course et de vous informer sur chaque parcours.

Un écran de résultats de course apparaît après chaque course pour indiquer la position d'arrivée de chaque pilote et les points obtenus. L'écran des classements généraux de la Coupe de séries s'affiche aussi après chaque course pour indiquer le total cumulatif des points jusqu'au moment de l'affichage.

CONDUITE DE VOTRE STOCK-CAR

Le reste du manuel vous donne la suite des épreuves du jeu et vous indique comment conduire et s'arrêter aux stands. L'explication des instruments et des autres affichages à l'écran est aussi fournie. Vous pourrez aussi vous informer des tactiques de courses importantes. Installez-vous donc au volant et faites votre première sortie de stock-car.

Affichages des instruments

Les affichages d'instruments suivants apparaissent sur l'écran pendant les courses et comprennent la qualification, la course de compétition et les essais de temps avec performance faible.

Indicateur de carburant: La barre bleue sur la gauche et au sommet de l'écran indique votre niveau de carburant. Lorsque la barre bleue atteint le sommet, votre réservoir est plein.

Barre de vitesse: La barre de vitesse, située au centre de l'écran vers le bas vous donne une lecture analogue de votre vitesse en miles par heure.Votre voiture peut atteindre des vitesses allant jusqu'à 200 miles par heure en ligne droite. Vous ne pourrez évidemment pas tenir les virages à une telle vitesse. De plus, l'équilibre des pneus et les dégâts du moteur peuvent affecter votre vitesse maximale.

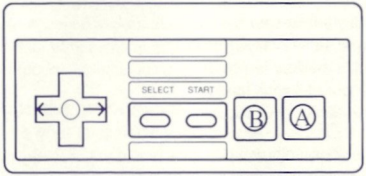
Tachomètre: Le tachomètre, situé à droite de la barre de vitesse indique la puissance de votre moteur. Plus la lecture est élevée, plus vite le moteur tourne. Le tachomètre descend lors du changement de vitesses qui se passe automatiquement au fur et à mesure de l'accélération.
Indicateur de dégâts: Ne quittez pas cet indicateur des yeux pendant une course si vous voulez savoir lorsqu'il vous faut vous arrêter à un stand. L'indicateur de dégâts représenté par un diagramme sur le côté droit de l'écran vers le bas indiquent les dégâts du moteur, l'équilibrage des pneus et les dégâts du réservoir de carburant. Le voyant vert indique que le moteur, le réservoir ou un pneu particulier sont en bonne condition. Le voyant jaune indique un léger déséquilibrage, le voyant violet un plus grand déséquilibrage et le voyant rouge un fort déséquilibrage. Les pneus éclatés ne vous permettront que de pénétrer dans

les stands. Un moteur complètement abîmé vous met hors de course.

Fenêtre de messages: Divers messages défilent dans cette fenêtre au bas de l'écran.

Fonctions de Contrôle sur le Circuit

Les contrôles suivants sont en action pendant toutes les courses y compris la qualification, la course de compétition et les essais de temps à performance faible.



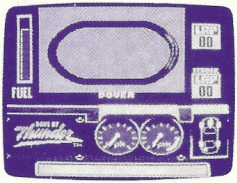
A	Accélérer
B	Freiner
Select	Interrompre/reprendre le jeu
←	Tourner à gauche
→	Tourner à droite

Appuyez sur le bouton **A** et maintenez-le enfoncé jusqu'à ce que vous atteigniez la vitesse désirée (normalement à fond). Il n'est pas nécessaire d'appuyer plusieurs fois sur le bouton **A** pour maintenir la vitesse et vous pouvez le relâcher une fois que vous avez atteint la vitesse désirée. Cependant, les collisions avec d'autres voitures ou le mur extérieur, les virages et les changements de vitesse réduisent votre vitesse et il vous faudra appuyer sur le bouton **A** pour regagner une vitesse maximale après de tels incidents. En ce qui concerne le freinage, il vous suffit d'appuyer sur le bouton **B** dans la plupart des circonstances. Il n'est pas nécessaire de perdre plus de vitesse que vous n'en avez réellement besoin. La fonction **Select** interrompt le jeu pendant une course y compris la qualification, la course de compétition et les essais de temps à performance faible. Cependant, vous ne pouvez interrompre le jeu pendant un arrêt au stand. Appuyez une deuxième fois sur **Select** pour reprendre une course interrompue.

Qualification

Pour déterminer une position de départ avant chacune des huit courses de la Coupe de séries, il vous faut courir quatre tours sur le circuit. Votre meilleur temps de tour parmi ces quatre tours sera comparé à celui des autres pilotes pour déterminer les positions de départ même si vous ne les voyez pas courir leurs courses de qualification. Il est évident que vous aurez besoin de faire le meilleur tour pour obtenir la position la plus importante, la première. La barre de défilement indique le temps à battre pour cette position.

Les voitures commencent chaque course en huit rangées de deux. Si vous êtes en première position, vous commencez la course dans la première rangée vers l'intérieur de la piste qui est la position la plus avantageuse. Si vous avez cependant le meilleur temps de qualification, vous commencerez dans la dernière rangée vers l'extérieur et il vous faudra passer au travers de toutes les voitures après avoir franchi la ligne de départ pour pouvoir commencer la course.
Avant de vous mettre en piste pour la qualification, un écran s'affiche vous indiquant la forme du circuit. Un point blanc se déplace sur le circuit pour indiquer votre position du moment. Lorsque vous êtes prêt à vous mettre en piste pour vous qualifier, appuyez sur le bouton **A** et la vue du circuit apparaît.



Affichages à l'écran avant et pendant la qualification

Forme du circuit/position en cours: la forme de la piste sur laquelle vous êtes sur le point de vous qualifier est indiquée avant votre tour de qualification. Un point blanc se déplace sur le circuit pour indiquer votre position. De cet écran, appuyez sur le bouton **A** lorsque vous êtes prêt pour la qualification.
Vue du circuit: Il s'agit de la partie de l'écran qui demande le plus d'attention! Elle indique votre voiture, vue de l'arrière et légèrement au-dessus, sur le côté courbé du circuit. Pendant la qualification (et les temps d'essai à performance faible), votre voiture est le seul véhicule en piste.

Indicateur de tour: la case située sur le côté droit de l'écran près du sommet indique le numéro du tour que vous courez. Avant chaque course, vous devrez courir sur quatre tours de qualification. Le meilleur temps de tour parmi les quatre est utilisé pour déterminer votre position de départ dans la course suivante.

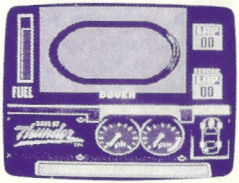
Temps de l'indicateur de tour: Sur le côté droit de l'écran, sous l'indicateur de tour, se trouve une autre case indiquant le temps écoulé du tour que vous êtes en train de faire.

Indicateur de meilleur temps de tour: Une autre case se trouvant sous l'indicateur de temps de tour vous montre les meilleurs temps de tours pendant la course de qualification. C'est le meilleur temps des quatre tours qui déterminera, une fois de plus, votre position de départ pour la course suivante.

La course commence

Dès que vous avez terminé les tours de qualification, une vue générale du circuit apparaît. Il s'agit de celui sur lequel vous allez courir. De même, des informations générales sur la piste y compris le nombre de tours nécessaires pour terminer la course sont données. La forme et la longueur de chaque circuit pour la coupe de séries varient. Un point blanc indique votre position au fur et à mesure de votre avancée sur le circuit pendant les tours d'échauffement. Cependant, vous verrez, cette fois-ci, d'autres coureurs qui sont indiqués par des points bleus se déplaçant sur le circuit. Lorsque vous êtes sur le point de commencer, appuyez sur le bouton **A**. Si vous ne le faites pas, la course commencera automatiquement dès que les voitures ont terminé un tour sur l'indicateur.

Affichages à l'écran avant et pendant la course



Forme du circuit/position de départ: La forme et le nom du circuit sur lequel vous allez effectuer la course sont indiquées avant la course. Votre position sur le circuit déterminée par votre temps de qualification par rapport à ceux des autres pilotes est indiquée par un point blanc se déplaçant sur le circuit. Les points bleus montrent les autres voitures. Sur cet écran, appuyez sur le bouton **A** lorsque vous êtes prêt pour la course.

Vue du circuit: Cette partie de l'écran indique votre voiture, celle des autres, et le circuit lui-même. Votre voiture se distingue facilement des autres grâce à sa couleur distincte (qui, si vous allez assez loin, change pendant les courses). Votre voiture est aussi la seule qui réponde à vos manoeuvres, au freinage et au contrôle!

Indicateur de tour: la case indiquée par "LAP" dans le coin supérieur droit de l'écran indique le tour que vous êtes en train d'effectuer.

Indicateur de classement: sur le côté droit de l'écran, sous l'indicateur de tour, la case indiquée par "PLACE" vous permet de connaître votre position dans la course.

Essai de temps à performance faible

Si votre conduite n'est pas à la hauteur, vos sponsors risquent de devenir quelque peu impatients. Après tout, c'est leur argent qui est en jeu! Ils vous demanderont sûrement de faire un essai de temps pour leur prouver que vous pouvez vous secouer. L'essai de temps est similaire au tour de qualification car vous vous retrouvez sur le circuit. Mais, la différence est qu'il vous est donné un temps à battre qui vous permettra de continuer la course ou non. Si vous vous retrouvez dans cette situation, sachez que le temps à battre devient de plus en plus court au fur et à mesure de l'avancée de la course. Si vous devez vous planter, faites-le plutôt au début de la série!

Arrêts aux stands

Les arrêts aux stands constituent un élément critique pour gagner la course. En général, il vaut mieux s'arrêter le moins possible et si vous le faites, il faut aller vite. Lors d'un arrêt au stand, vous pouvez changer un, deux, trois ou les quatres pneus et effectuer des réparations ou vous ravitailler en carburant. Il n'est bien sûr pas nécessaire d'effectuer toutes ces fonctions. Ne les faites que si cela est vital. En effet, chaque seconde passée dans un stand vous coûte une seconde que vous auriez pu passer sur le circuit. Une alarme sonne à chaque fois qu'une voiture vous dépasse sur le circuit pendant que vous êtes à un stand.

Il y a quatre raisons de s'arrêter à un stand:

1) Vous êtes sur le point de tomber à court de carburant ainsi que la barre lumineuse bleue l'indique sur le côté gauche de l'écran.

2) Plus d'un pneu est usé. Regardez la couleur des pneus sur le diagramme de votre voiture indiqué sur l'indicateur de dégâts. Si le voyant est vert, les pneus sont en bonne condition. S'il est jaune, les pneus sont plats. S'il est violet, ils sont encore plus plats et s'il est jaune, le pneu a éclaté. Plus vos pneus sont plats, plus votre performance est affectée. Vous remarquerez qu'un pneu dégonflé réduit votre vitesse et vous empêche de manoeuvrer correctement.

3) Votre moteur a besoin d'être réparé. Regardez, de nouveau, la couleur du diagramme de votre voiture sur l'indicateur de dégâts. Si le moteur est en bonne condition, le voyant est vert. Il est jaune si votre moteur a quelques problèmes, violets s'il a besoin d'être réparé et rouge s'il est sur le point de défaillir. L'accélération et la vitesse sont affectées selon l'état du moteur.

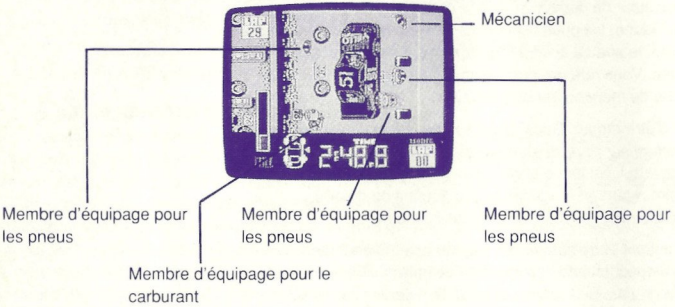
4) Le réservoir de carburant est endommagé et il y a une fuite. Evidemment, un réservoir endommagé empêche toute économie de carburant. Reportez-vous encore à l'indicateur de dégâts. Si le voyant est vert, le réservoir est en bonne condition. S'il est jaune, violet ou rouge, cela veut dire que votre réservoir est plus ou moins endommagé.

Entrer dans le stand à partir du circuit

Lorsque vous courez sur le circuit, vous remarquerez à chaque tour les mots "PITS PITS PITS" sur l'épaule gauche (ligne noire le long du circuit). Cette zone sert de "voie de stand" c'est-à-dire d'entrée au stand. Pour rentrer dans votre stand, appuyez sur le bouton **B** qui freinera votre voiture et vous fera manoeuvrer complètement vers la gauche si vous anticipez sur la voie de stand qui est sur le point d'apparaître sur l'écran. Votre voiture entre automatiquement au stand dès que vous dépassé la voie. Si vous manoeuvrez vers la gauche mais n'avez pas suffisamment freiné, votre voiture entre dans le stand mais en

ressort aussitôt de l'autre côté sans s'arrêter. Si vous ne manoeuvrez pas suffisamment vers la gauche à temps, vous manquerez la voie de stand et resterez sur le circuit.

Affichages à l'écran pendant un arrêt au stand



Zone de stand: le stand indique votre voiture, vos cinq membres d'équipage, un cric de chaque côté de la voiture et des pneus neufs.

Indicateur de niveau de carburant: La barre bleue sur le côté gauche de l'écran vers le haut, indique votre niveau de carburant. Lorsque vous activez votre membre d'équipage pour le carburant pour lui faire remplir le réservoir, la barre bleue grimpe jusqu'à ce que vous désactiviez le membre d'équipage (en appuyant sur le bouton **A**) ou ce que le réservoir soit plein (dans ce cas, la barre atteint le sommet du graphe).

Minuteur d'arrêt au stand: L'arrêt au stand constitue une course contre la montre et le

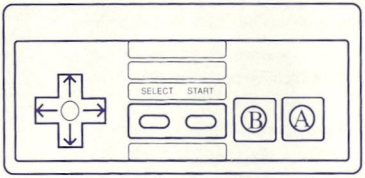
minuteur sur le côté inférieur gauche de l'écran donne un rapport du temps d'arrêt au stand en centième de seconde. Le temps, c'est de l'argent!

Indicateur de classement: La case indiquée par 'PLACE" au bas de l'écran vous rappelle votre classement dans la course. A chaque fois que vous descendez dans le classement, une alarme sonne.

Indicateur de tour: A droite de la case "PLACE", une case indiquée par "LAP" vous indique sur quel tour vous êtes.

Indicateur de dégâts: Il s'agit d'un diagramme de voiture situé à droite de l'écran vers le bas qui vous donne un rapport des dégâts du moteur, de l'état des pneus et des dégâts du réservoir. Le voyant vert indique que le moteur, le réservoir ou un pneu particulier sont en bonne condition. Si le voyant est jaune, cela indique un léger problème et s'il est violet, un problème plus important. Le rouge est signe de danger!

Fonctions de contrôle dans le stand



A Active un membre d'équipage (clignotant) exécutant la tâche qu'il est en mesure d'effectuer.

B A chaque fois que vous appuyez sur ce bouton, un différent membre d'équipage est sélectionné. S'il clignote, il est prêt à l'action.

Select Fait sortir la voiture des stands et elle se remet en piste. Tous les membres d'équipage sont alors hors de la voiture.

↑
← → Déplace un membre d'équipage sélectionné dans la direction désirée.
↓

Une fois que vous avez atteint le stand, vous devez faire votre sélection puis manoeuvrer et activer votre équipage. Voici comment se passe un arrêt au stand:

Changement de pneus

1) Appuyez sur **B** jusqu'à ce que le membre chargé des pneus du milieu clignote.

2) Allez vers la droite en vous aidant du clavier de contrôle jusqu'à ce que le membre d'équipage se cogne à un cric sur le côté gauche de la voiture.

3) Appuyez sur **A** et poussez vers la droite pour soulever la voiture. Vous ne pouvez changer les pneus que lorsque la voiture est sur le cric et du côté soulevé.

4) Appuyez sur **B** jusqu'à ce que le responsable clignote.

5) Poussez vers la droite en vous aidant du clavier de contrôle pour amener ce dernier directement devant le pneu avant-gauche de la voiture.

6) Appuyez sur **A** pour que le pneu soit changé.

7) Appuyez sur **B** jusqu'à ce que le membre d'équipage du bas clignote et répétez les étapes 5 et 6 pour changer le pneu arrière-gauche. N'oubliez pas que si vous êtes suffisamment rapide, deux membres d'équipage peuvent changer deux pneus d'un côté de la voiture en même temps. Vous n'avez pas besoin d'attendre que l'un finisse pour que l'autre commence.

8) Appuyez sur **B** jusqu'à ce que le membre du milieu (celui qui s'occupe du cric) clignote puis appuyez sur **A** pour enlever le cric.

9) Sélectionnez l'un de vos membres d'équipage avec le bouton **B** et utilisez le clavier de contrôle pour amener celui-ci devant le cric sur le côté droit de la voiture.

10) Appuyez sur **A** et allez vers la gauche pour soulever le côté droit de la voiture. Changez les pneus de ce côté de la même manière que le côté gauche sauf que vous devrez ici utiliser le clavier de contrôle pour déplacer les membres sélectionnés de la gauche vers la droite de la voiture.

Réparation du moteur

1) Le côté droit de la voiture soulevé, appuyez sur **B** jusqu'à ce que le mécanicien clignote (celui ayant une clé anglaise à la main dans la partie supérieure droite de l'écran).

2) Allez vers la gauche avec le clavier de contrôle jusqu'à ce qu'il cogne l'avant du côté droit de la voiture.

3) Appuyez sur **A** pour qu'il travaille sur le moteur. Le plus longtemps il reste, meilleure sera la réparation. Lorsque la couleur du moteur sur l'indicateur de dégâts se transforme en vert, votre moteur est complètement réparé.

4) Appuyez sur **A** pour stopper le travail. Sinon, il s'en va de lui-même, une fois la réparation terminée.

Ravitaillement en carburant

1) Appuyez sur **B** pour faire clignoter le membre d'équipage du ravitaillement (celui avec une citerne d'essence dans les mains et se trouvant près de l'arrière de la voiture). Rappelez-vous que vous ne pouvez pas mettre d'essence si la voiture est sur le cric.

2) Allez vers la droite avec le clavier de contrôle pour que le membre d'équipage cogne le côté arrière-gauche de la voiture.

3) Appuyez sur **A** pour lui faire remplir le réservoir. Plus il reste, plus vous aurez de carburant ainsi que l'indique la barre bleue de l'indicateur de carburant au-dessus du minuteur.

4) Une fois le plein fait, le membre d'équipage s'arrête automatiquement. Si vous n'avez pas besoin d'un plein, appuyez sur **A** ou **B** pour le stopper.

Rappelez-vous que votre voiture doit être mise sur le cric (côté du changement de pneus) par l'un des membres chargé des pneus avant qu'un autre membre puisse changer le pneu. Tous peuvent effectuer les deux fonctions. De même, le côté droit de la voiture doit être soulevé pour que les réparations de moteur puissent avoir lieu.

La voiture doit être retirée du cric avant de pouvoir être ravitaillée en carburant. Rappelez-vous aussi qu'un membre d'équipage doit se trouver dans la position correcte pour pouvoir effectuer l'entretien demandé lorsque vous appuyez sur **A**. Un signal sonore se fera entendre si le membre ne se trouve pas dans la position correcte. Si celui des pneus n'est pas bien centré par rapport au pneu qu'il veut changer, il ne pourra pas le faire et un signal

sonore retentit.

Vous pouvez utiliser les boutons **A** ou **B** pour cesser le ravitaillement et les réparations du moteur en cours. Cela est utile, par exemple, si vous n'avez pas besoin d'un plein pour terminer la course. Il vous suffit de remplir votre réservoir au niveau nécessaire puis d'appuyer sur **A** ou **B** pour arrêter la fonction. Vous gagnez ainsi du temps.

Sortie du stand

Veillez à ce que tous les membres soit hors de la voiture et appuyez sur Select. La voiture doit être sortie du cric et les membres d'équipage chargés du carburant et du moteur doivent avoir fini.

Tactiques pour la course

Quelques astuces pour les techniques de course vous aideront à gagner. Se rabattre par le côté, faire du pipelining et du sillage peuvent vous donner cette chance supplémentaire pour devenir un champion.

Se rabattre sur le côté: couper la route aux voitures en les cognant parfois est une tactique de jeu légale. Un style si agressif peut, bien sûr, causer une collision mais au mieux, vous vous en sortirez avec un peu de dégonflement dans les pneus et quelques égratignures sur la voiture.
La Pipeline: Il s'agit d'une voie parfaite pour les virages. Le problème est que tout le monde sur le circuit sait que prendre un virage à l'extérieur et se plonger ensuite dans l'intérieur de la ligne droite envoie des G de vitesse. Il vous faudra jouer des coudes pour utiliser cette tactique. Les autres moyens de se frayer un chemin lors d'un virage sont moins efficaces.

Sillage: Si vous pouvez rester dans le sillage d'une voiture rapide, votre voiture est entraînée ce qui vous donne des économies de carburant. De plus, vous pouvez accélérer plus facilement que normalement lorsque vous quittez le sillage. Le meilleur moyen de dépasser une autre voiture est de se mettre dans son sillage puis de la dépasser grâce à la vitesse accrue. Rapprochez-vous d'une voiture rapide pour vous mettre dans son sillage.

BEGINNEN

1. Plaats je *Days of Thunder* spelhuls met het label naar boven in je NES eenheid en doe het dicht. Zorg ervoor dat je NES correct is aangesloten, en druk dan op **Power** om de eenheid aan te zetten. *Days of Thunder* is voor slechts één speler bedoeld, met gebruikmaking van de Bestuurder in Controller Port 1.

2. Nadat het titelscherm is verschenen kun je op de **Start** knop drukken om je stock car race carrière te beginnen.

ZET JE MOTOREN AAN

Als je meteen te weten wilt komen hoe het nou eigenlijk voelt om in *Days of Thunder* te racen, blijf dan op de Start knop drukken totdat je één enkele auto op een weg ziet (jouw auto!). Dit is een kwalificatieronde voor de eerste race (Daytona Beach). Nu hoef je alleen maar op Knop **A** te drukken om te versnellen, Knop **B** om te remmen in bochten en links en rechts te gebruiken op je Bestuurder om te sturen.

Nu je dat achter de rug hebt kun je opnieuw beginnen – maar lees deze keer eerst de handleiding, om erachter te komen hoe "pijplijnen" en "slipstreamen" je kunnen helpen in de race. Je zult ook merken hoe belangrijk het is om pitstops vooruit te plannen, en hoe je je hulpers kunt manipuleren om je pitstops in de kortst mogelijke tijd af te werken. En hoe je auto slijt en zomaar midden in de race ermee ophoudt als je niet een paar kneepjes van het stock car vak leert. Vergeet vooral niet dat je maar een groentje bent, en dat je tegenstanders de beste stock car racers ter wereld zijn en nogal moeilijk te verslaan!

OVERZICHT

Laat mij maar rijden. Jij bouwt de auto, dan win ik Daytona volgend jaar.

Dat had je gedacht! Je bent nog een groentje en hebt niks meegemaakt. Je hebt

nog nooit in een stock car auto gezeten en nu zijn je tegenstanders de beste stock car kampioenen ter wereld. En je hebt net even wat beloofd. Nu moet je het ook laten zien. Mond dicht en trainen!

Je heet Cole Trickle, groene coureur, en je gaat alle motorverscheurende, bandgierende stock car actie uit de film *Days of Thunder* meemaken. Veiligheidsriemen aan!

Je hebt 15 andere goede coureurs als tegenstanders in een Series Cup van acht races. Onder je tegenstanders vallen ook je aartsrivalen, Rowdy Burns en Russ Wheeler. Zij zijn slimme en ervaren en uiterst agressieve coureurs, die moeilijk te verslaan zijn op het parcours. Terwijl je verder komt in de Series Cup kun je na iedere race zien hoe je ervoor staat in vergelijking met Rowdy en de andere coureurs op het totaalscorebord. Je krijgt ook een Raceuitslag scherm te zien na iedere race, waarop de uitslag en de punten die je hebt behaald zijn te zien. De races vinden op zeven verschillende racebanen plaats (twee races vinden op Daytona Beach plaats). De banen verschillen van elkaar in afstand en vorm, zodat al je vaardigheden worden getest. Een kwalificatiewedstrijd van vier rondjes vindt plaats voor iedere race, om de startposities te bepalen, en als je het slecht doet in je seizoen kan je door je sponsoren worden gevraagd een tijdrace af te leggen. Je moet de tijd die je sponsor vaststelt verbeteren om je sponsor te behouden.

Het komt natuurlijk haast nooit voor dat zo'n groentje als jij ooit de Series Cup wint. Je moet coureurstaktieken leren zoals pijplijnen en slipstreamen om ook maar de minste kans te maken in de wedstrijden. Maar zelfs als je een zeer goede coureur bent is dat nog niet genoeg. Je moet ook de snelste pit bemanning hebben, die goed onder jouw controle staat, om een kans te maken. Je moet je benzinestand bijhouden, de staat van je banden en algehele mechanische conditie, en je pitstops plannen met al deze informatie , terwijl je over de baan vliegt. Klaar voor de start, groentje?

DE SERIES CUP

Als groene coureur Cole Trickle heb je de onmogelijke droom om de Series Cup te winnen over een serie van acht wedstrijden. Na iedere race worden de coureurs punten toebedeeld op basis van hun positie aan het eind, en speciale bonuspunten. De coureur met de meeste punten aan het einde van de acht wedstrijden wint de Cup. Het score-systeem werkt als volgt:

Eindpositie	Punten	Eindpositie	Punten
1	175	9	138
2	170	10	134
3	165	11	130
4	160	12	127
5	155	13	124
6	150	14	121
7	146	15	118
8	142	16	115

- Als een coureur een ronde lang voorop ligt tijdens een race krijgt hij vijf extra punten.
- De coureur die het vaakst een ronde voorop heeft gelegen krijgt ook vijf punten

Bijvoorbeeld: Eerste plaats en de meeste rondes voorop betekent 185 punten.

Het race seizoen begint in Daytona Beach, en gaat dan naar Atlanta, Talladega, Dover, Pocono, Michigan, Phoenix, en als laatste de grote eindstrijd – terug in Daytona Beach. De afstand en vorm van iedere baan is weer anders, dus zorg wel dat je de illustratie voor iedere race bekijkt, evenals de informatie die je van te voren wordt gegeven over iedere baan.

Na iedere race verschijnt er een Race Uitslag scherm, waarop de eindpositie van iedere coureur plus de behaalde punten staan. De Totaalscore van de Series Cup verschijnt ook na iedere race, en laat het totaal aantal punten tot op dat moment zien.

RACEN MET JE STOCK CAR

De rest van de handleiding laat de achtereenvolgende evenementen in het spel zien, legt uit hoe je moet rijden en pitstops moet maken, legt instrumenten en andere zaken op het scherm uit, en vertelt je over belangrijke race taktieken. Klim achter het stuur en maak je eerste ronde in een stock car.

Afleesinstrumenten

De volgende afleesinstrumenten verschijnen op het scherm tijdens alle onderdelen van de race, d.w.z. kwalificatierondes, tweemansraces en tijdraces voor de sponsor.

Benzinemeter: De blauwe balk in de linkerbovenhoek van het scherm geeft je huidige benzinestand aan. Als de blauwe balk tot boven aan reikt heb je een volle tank.

Snelheidsmeter: De snelheidsmeter bevindt zich in het midden van het scherm, onderin, en geeft je huidige snelheid in mijl per uur aan. Je auto kan 200 mijl per uur halen op het rechte eind, maar je kunt niet met 200 mijl per uur door de bocht. Bovendien kan je motor er niet altijd tegen en slijten je banden veel sneller.

Toerentalmeter: De meter van het toerental is rechts van de snelheidsmeter en laat zien hoe hard je motor moet werken. Hoe hoger het getal op de toerentalmeter is, hoe meer toeren je motor maakt. Het zakt razendsnel als je van versnelling verandert, dat gebeurt automatisch als je meer gas geeft.

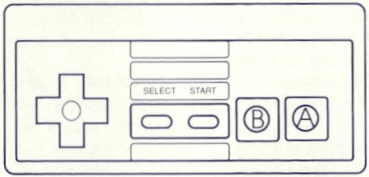
Schademeter: Je moet tijdens een race een oogje op de schademeter houden om te zien wanneer je een pitstop moet maken. De schademeter is een diagram van een auto in de rechterbenedenhoek van het scherm, en laat zien hoeveel motorschade, bandenslijtage en schade aan de benzinetank je hebt. Groen geeft aan dat de motor, benzinetank, of een bepaalde band in goede conditie is. Geel betekent enige slijtage, Purper betekent meer slijtage en bij rood is er extreme

slijtage. Met geknalde banden kun je alleen maar heel langzaam de pits in rijden. Met een volkomen opgeblazen motor lig je uit de wedstrijd.

Tekstboodschappen: Allerlei tekst boodschappen komen in dit venster onderin het scherm.

Besturingsfuncties op de racebaan

Bij alle wedstrijden, evenals kwalifactierondes, tweemansraces en tijdraces is de volgende besturing actief.



A	Gas
B	Remmen
Select	Pauzeer spel/gaat verder
←	Stuur naar links
→	Stuur naar rechts

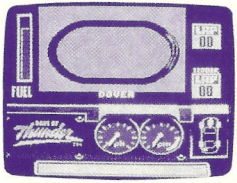
Druk op Knop **A** en houdt Knop **A** ingedrukt om een bepaalde snelheid te bereiken (normaal gesproken de hoogste snelheid). Je hoeft niet Knop **A** te blijven indrukken. Zodra je de juiste snelheid bereikt hebt kun je loslaten, dan blijf je op die snelheid, tenzij je tegen andere auto's of de muur opbotst, of door bochten gaat of er wordt versneld, dan verlies je snelheid en moet je opnieuw op Knop A drukken. Wat remmen betreft, een licht druk op Knop **B** is genoeg voor de meeste voorvallen. Je moet niet meer snelheid verliezen dan strikt noodzakelijk. Met **Select** pauzeer je het spel terwijl je op de baan bent, maakt niet uit wat voor wedstrijd, maar je kan niet gedurende een pitstop pauzeren. Druk opnieuw op **Select** om verder te gaan met een race waarin gepauzeerd is.

Kwalificatie

Je moet vier kwalificatierondes afleggen op de baan, zonder andere auto's, om de startpositie te bepalen voor iedere race in de Series Cup (acht races in totaal). Je beste rondetijd wordt vergeleken met de beste rondetijden van de andere coureurs en zo worden de startposities bepaald. Je krijgt de kwalificatie rondes van de andere coureurs niet te zien. Je moet natuurlijk de snelste kwalificatie ronde van alle coureurs afleggen om de beste startpositie te verkrijgen. Het boodschappen venster laat de tijd zien die je moet verbeteren om de beste startpositie te verkrijgen.

De auto's beginnen iedere wedstrijd in acht rijen van twee. Als je de beste positie wint, begin je in de eerste rij aan de binnenkant van de baan, wat de meest voordelige startpositie is. In tegenstelling hiermee moet je in de laatste rij aan de buitenkant beginnen als je de slechtste kwalificatietijd had. Dit betekent dat je door de hele groep je naar voren moet werken en iedereen moet inhalen zodra je over de startlijn bent gegaan.
Voordat je de baan opgaat om je te kwalificeren krijg je een scherm te zien waarop de vorm van de kwalificatiebaan staat. Een witte punt gaat de baan rond om je huidige positie aan te geven. Als je klaar bent om de baan op te gaan voor de kwalificatie, druk dan op Knop **A** en het baanscherm verschijnt.

Schermen voor en na kwalificatie



Vorm van de Baan/Huidige Positie: Je krijgt de vorm van de baan waarop je gaat kwalificeren te zien voor je aan je kwalificatierondes begint. Een witte punt die over de baan gaat is jouw positie. Druk op Knop **A** als je klaar bent om de baan op te gaan.
Baanscherm: Dit deel van het scherm is het belangrijkst. Hier zie je je auto van achteren en er net even boven, op de baan. Bij kwalificatierondes en tijdraces is jouw auto de enige auto op de baan.

Ronde Aangever: Het vakje aan de rechterkant van het scherm, bovenin, geeft het nummer aan van de ronde die je op dat moment aflegt. Voor iedere race moet je vier kwalificatierondes afleggen. De beste rondetijd van de vier die je hebt afgelegd telt voor het bepalen van de startpositie in de komende race.

Tijd op de Ronde Aangever: Aan de rechterkant van het scherm onder de Ronde Aangever vind je een ander hokje, waarin de verstreken tijd in je huidige ronde te zien is.

Aangever Beste Rondetijd: Nog een hokje, onder de Tijd Aangever, laat de beste rondetijd zien uit de vier die je hebt afgelegd in de kwalificatie. Deze tijd, de beste rondetijd uit de vier kwalificatierondes, telt voor de startpositie van de komende race.

Het Begin van de Race

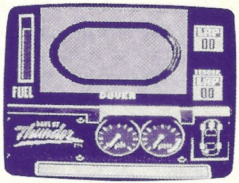
Nadat je je kwalificatierondes hebt afgelegd krijg je een overzicht uit de lucht van de baan waarop de wedstrijd zal plaatsvinden, evenals belangrijke informatie over de baan zoals het aantal rondes dat moet worden afgelegd in de race. De vorm en afstand van iedere baan in de Series Cup is weer anders. Hier laat een witte punt weer zien waar je je bevindt op de baan tijdens het opwarmen. Maar nu zie je de andere coureurs ook, dat zijn de blauwe punten die de baan in de rondte gaan. Als je klaar bent om de race te beginnen, druk dan op Knop **A**. Als je niet op Knop A drukt begint de race automatisch zodra alle auto's één ronde op de Ronde Aangever hebben afgelegd.

Schermen Voor en Gedurende een Race

Vorm van de Baan/Startpositie: De vorm en naam van de baan waarop de komende race zal plaatsvinden wordt van te voren getoond. Je positie op de baan, vastgesteld naar aanleiding van je kwalificatierondes in vergelijking met die van de andere coureurs wordt aangegeven met een witte punt die de baan

rondrijdt. Blauwe punten zijn de andere auto's. Druk vanuit dit scherm op Knop **A** als je klaar bent voor de race.

Baanscherm: Dit deel van het scherm laat je auto zien, de andere auto's, en natuurlijk de baan zelf. Je auto is gemakkelijk te herkennen aan de kleur (die trouwens verandert gedurende de race serie als je tenminste zover komt!). En jouw auto is natuurlijk de enige die op jouw sturen, versnellen en remmen reageert!.



Huidige Ronde Aangever: Het vakje waarop in de rechterbovenhoek van het scherm "LAP" staat geeft aan in welke je ronde je bevindt.

Plaats Aangever: Aan de rechterkant van het scherm onder de Ronde Aangever bevindt zich een vakje met "PLACE", waarin je huidige plaats in de race wordt aangegeven.

Tijdrace voor Slechte Coureurs

Als je sponsors niet al teveel onder de indruk zijn van je coureurschap worden ze misschien wat onrustig. Het is nu eenmaal hun geld dat je opmaakt! Het kan zijn dat ze om een tijdrace vragen om jezelf te bewijzen. De tijdrace lijkt op de kwalificatierondes omdat je alleen de baan opgaat, maar hier wordt je een tijd gegeven, die je moet verbeteren. Als je in zo een situatie terecht komt, wees dan gewaarschuwd: de tijd die je moet verbeteren wordt steeds moeilijker hoe verder je in de Serie bent, dus als je de mist in gaat, doe het dan in het begin van de serie!

Pit stops

Pit stops zijn essentieel voor succes bij het racen. Over het algemeen moet je proberen zo weinig mogelijk pit stops te maken, en de pit stops die je maakt, zo snel mogelijk af te werken. Tijdens een pit stop kun je één, twee, drie , of vier banden verwisselen. reparaties aan de motor uitvoeren, of bijtanken. Je hoeft niet al deze functies uit te voeren. Doe alleen het hoogst noodzakelijke, want

iedere seconde die je in de pit doorbrengt kost je een seconde die je op de baan had kunnen zijn. Iedere keer als een andere auto je inhaalt terwijl je in de pit staat gaat er een bel af.

Er zijn vier redenen om een pitstop te maken:

1) Als je bijna geen benzine meer hebt, wat je kunt zien aan de blauwe balk links op je scherm.

2) Als één of meer banden versleten zijn. Kijk naar de kleur van de banden op het diagram van je auto op de Schade Aangever. Groene banden zijn in orde. Gele banden zijn wat versleten. Purperen banden zijn erg versleten, en als een band rood is is hij geklapt. Hoe versletener je banden zijn hoe slechter je auto het doet. Je zult het effect merken in verminderde topsnelheid en slechte respons.

3) Als je motor gerepareerd moet worden. Kijk hier opnieuw naar de kleur van je motor op het diagram van je auto op de Schade Aangever. Een groene motor is in orde, een gele motor heeft een paar probleempjes, een purperen motor is duidelijk hoognodig aan reparatie toe, en een rode motor is zo ongeveer opgeblazen. De snelheid en prestatie van je auto worden door slijtage van de motor beïnvloed.

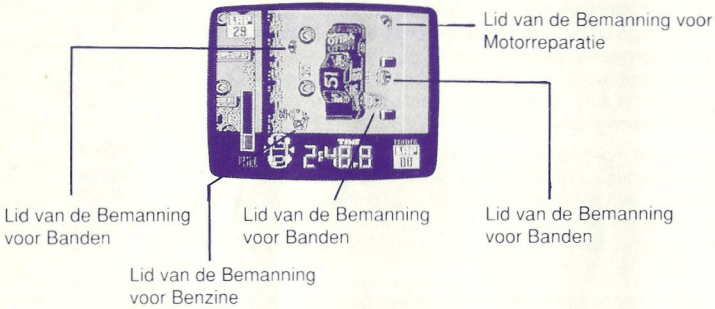
4) De benzine tank heeft schade opgelopen en lekt. Als dit gebeurt kom je natuurlijk in moeilijkheden met je benzine aanvoer. Kijk opnieuw naar de Schade Aangever. Een groene benzinetank is in uitstekende conditie, een gele, purperen en rode kleur geven steeds meer schade aan.

De pit binnenkomen vanaf de Racebaan

Terwijl je de baan in de rondte gaat kom je één keer per rondje de woorden PITS PITS PITS tegen in de linker berm (de zwarte strip langs de baan). Dit gebied is de de "pitweg", de ingang tot de pits. Druk op Knop **B** om te remmen en stuur

helemaal naar links als je denkt dat de pitweg bijna op het scherm zal verschijnen. Als je dit doet gaat je auto vanzelf de pitweg in en naar de pit. Als je wel naar links stuurt, maar niet genoeg afremt gaat de auto de pit in en rijdt er net zo hard aan de andere kant weer uit, terug de baan op. Als je niet op tijd naar links stuurt mis je de pitweg totaal en blijf je gewoon op de baan.

Het Scherm bij een Pit Stop



Pit Gebied: In het pitgebied vind je je auto, vijf bemanningsleden, een krik aan allebei de kanten van de auto, en nieuwe banden.
Benzine Meter: De blauwe balk aan de linkerkant van het scherm, bovenin, laat je huidige benzine hoeveelheid zien. Als je je benzineman aanzet om de tank te vullen gaat de blauwe balk op de grafiek omhoog totdat je hem weer uitzet (door op Knop A te drukken), of totdat de tank vol is (de blauwe balk bereikt de top van

de balk grafiek).

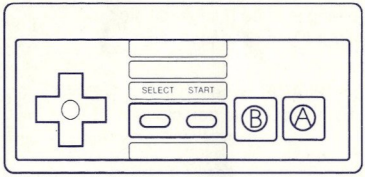
Pit Stop Tijd: De pit stop is een race tegen de tijd, en de klok in de linkerbenedenhoek van het scherm laat zien hoe lang je in de huidige pit stop al in de pit bent. De pit stop klok rekent met honderdsten van seconden, zo belangrijk is tijd!

Aangever Huidige Positie: Het vakje met de naam "PLACE" beneden in het scherm geeft je huidige positie in de race weer. Elke keer dat je een plaats verliest klinkt er een bel.

Aangever Huidige Ronde: Rechts van het "PLACE" vakje vind je een vakje "LAP", dat aangeeft in welke ronde je je bevindt.

Schade Aangever: De Schade Aangever is een diagram van een auto rechtsonderin het scherm. Het laat zien of er motorschade is, bandenslijtage of schade aan de benzinetank. Groen geeft aan dat de motor, benzine tank, of een bepaalde band, in goede conditie is. Bij Geel is er enige schade. Bij Purper is er meer schade en slijtage, en bij Rood is er heel erg veel schade.

Besturingsfuncties in de Pit



A Brengt een geselecteerd lid van de bemanning (flitsend) in actie om wat voor taak dan ook uit te voeren die hij kan uitvoeren.

B Ledere druk op de Knop selecteert een ander lid van de bemanning. Een lid van de bemanning dat is geselecteerd flitst en staat klaar voor actie.

Select Brengt de auto uit de pit terug op de baan als alle bemanningsleden uit de weg zijn.

↑
← → Verplaatst een geselecteerd lid van de bemanning in de gewenste richting.
↓

Als je in de pit komt moet je niet alleen het juiste bemanningslid selecteren, maar hem ook manoevreren en in actie brengen. Een volledige pitstop gaat ongeveer zo:

Banden Verwisselen:

1) Druk op Knop **B** tot het middelste bemanningslid voor banden flitst.

2) Druk naar rechts op de Besturingsbox tot het bemanningslid de krik links van de auto vindt.

3) Druk op Knop **A** en naar rechts op de Besturingsbox om de auto op te krikken. Je kan niet banden wisselen zonder dat de auto opgekrikt is, en je kan alleen die kant wisselen die is opgekrikt

4) Druk op Knop **B** totdat het bovenste bemanningslid voor banden flitst.

5) Druk naar rechts op de Besturingsbox om het bovenste bemanningslid direct voor de linkervoorband van de auto te plaatsen

6) Druk op Knop **A** om dat bemanningslid de band te laten verwisselen.

7) Druk op Knop **B** totdat het bemanningslid beneden aan flitst, en herhaal 5) en 6) om de linkerachterband te verwisselen. Als je maar snel genoeg bent kunnen twee bemanningsleden allebei tegelijkertijd bezig zijn met het verwisselen van een band. Je hoeft er niet op te wachten tot er één klaar is om met de andere te beginnen.

8) Druk op Knop **B** tot het middelste bemanningslid (die met de krik) flitst, druk dan op Knop **A** om de krik te verwijderen.

9) Selecteer één van je bemanningsleden met Knop **B** en gebruik de besturingsbox om dat bemanningslid voor de krik aan de rechterkant van de auto te plaatsen.

10) Druk op Knop **A** en ga naar links op de Besturingsbox om de rechterkant van de auto op te krikken. Verwissel dan de banden rechts ongeveer op dezelfde manier als voor links, behalve dat je de Besturingsbox nodig hebt om geselecteerde bemanningsleden van de linkerkant van de auto naar de rechterkant te verplaatsen.

Motor Reparatie

1) Met de rechterkant van de auto opgekrikt, moet je op Knop **B** drukken

totdat het bemanningslid voor motorreparatie flitst (die met de sleutel in zijn hand rechtsbovenin het scherm).

2) Druk links op de Besturingsbox totdat dat bemanningslid tegen de rechtervoorkant van de auto oploopt.

3) Druk op Knop **A** om dat bemanningslid in actie te zetten met het repareren. Hoe langer het bemanningslid aan de motor werkt, hoe beter je motor ervoor staat. Als de kleur van de motor op de Schade Aangever groen wordt is je motor volledig gerepareerd.

4) Druk op Knop **A** om het bemanningslid te laten ophouden met het werk aan de motor. Hij houdt vanzelf op als de motor volledig gerepareerd is.

Tanken

1) Druk op Knop **B** totdat het bemanningslid voor de benzine flitst (die met de benzinetank in zijn handen dichtstbij de achterkant van de auto). Je kunt niet tanken als de auto opgekrikt staat.

2) Druk naar rechts op de Besturingsbox totdat het bemanningslid tegen de linkerachterkant van de auto aanloopt.

3) Druk op Knop **A** om het bemanningslid te laten tanken. Hoe langer hij daarvoor de tijd heeft, hoe meer benzine je krijgt, zoals aangegeven op de blauwe benzine balk grafiek boven de klok.

4) Als de tank eenmaal vol is houdt het bemanningslid automatisch op met tanken. Als je geen volle tank nodig hebt, druk dan op Knop **A** of **B** om hem ermee te laten ophouden.

Onthoud dat de auto opgekrikt moet staan (aan de kant waar je banden wilt verwisselen) door één van de bemanningsleden voordat een ander bemanningslid een band kan verwisselen. Ieder van de drie bemanningsleden voor de banden kan krikken of banden verwisselen waar dan ook. De rechterkant

van de auto moet worden opgekrikt voordat je aan de motor kan laten werken. Evenzo moet de auto weer naar beneden gekrikt zijn voordat je kan tanken. Onthoud dat een bemanningslid in de juiste positie moet zijn om een onderhoudstaak uit te voeren voor je op Knop **A** drukt. Een fouttoon klinkt als dit niet het geval is. Bijvoorbeeld, als je bemanningslid voor banden niet goed in het midden staat bij de band die hij moet verwisselen, zal hij de taak niet kunnen uitvoeren, en zal er een fouttoon klinken.

Je kunt op Knop **A** of **B** drukken om tanken en motorreparatie waarmee de bemanningsleden bezig zijn te laten staken. Dit kan nuttig zijn als je geen volle tank nodig hebt om de race af te maken. Laat het bemanningslid voor benzine gewoon net zoveel tanken als je denkt nodig te hebben om de race af te maken, en druk dan op Knop **A** of **B** om hem te laten ophouden. Zo spaar je de tijd uit die anders nodig zou zijn om de hele tank te vullen.

De Pit Uitgaan

Zorg ervoor dat alle bemanningsleden uit de buurt van de auto zijn, en druk op Select. De auto moet van de krik af zijn, en de bemanningsleden voor tanken en motorreparatie moeten uit de weg van de auto zijn.

Wedstrijd Taktiek

Enkele tips met betrekking tot wedstrijd taktiek zullen je zeker helpen je kans op succes te vergroten. Met sideslamming, pijplijnen en slipstreamen heb je net even die extra mogelijkheden om als winnaar te voorschijn te komen.

Sideslamming: Het afsnijden van andere auto's, of ze zelfs opzij proberen te duwen – het mag allemaal in dit spel. Met zo'n agressieve stijl heb je natuurlijk wel veel meer kans om te verongelukken, en op z'n minst veel schade aan de auto te op te lopen.

Pijplijnen: Er is een perfecte route door alle bochten. Als je de hogere zijkant van

de bocht opgaat en dan de binnenbaan van het rechte eind induikt maak je extra snelheid. Helaas weet iedereen dat, zodat je voor je positie moet vechten om de pijplijn te kunnen gebruiken. Andere manieren om door de bocht te gaan zijn minder efficiënt.

Slipstreamen: Als je in de zuiging van een andere snelle auto kan blijven rijden wordt je auto door die zuiging meegetrokken, zodat je benzine spaart. Bovendien kun je sneller dan normaal versnellen als je uit een slipstream komt. De perfecte manier om in te halen is om in de slipstream van die andere auto te gaan rijden en er dan voorbij te daveren met de extra snelheid. Om in de slipstream van een snelrijdende auto te raken moet je jezelf vlak achter die auto manoevreren.

English

⚠ WARNING ⚠ : DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Français

⚠ ATTENTION ⚠

NE PAS UTILISER AVEC UN TÉLÉVISEUR À PROJECTION PAR TRANSPARENCE

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant or revendeur de TV pour plus de détails.

Nederlands

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op
met uw TV leverancier voor verdere informatie.

Printed in Japan
Imprimé au Japon